Curso de dibujo MANGA

09

NARRATIVA

- Los secuaces
- La elipsis

TÉCNICA

- Gama y color
- Movimiento

DIBUJO

- Distintas alturas
- Figura en el espacio
- Figuras geométricas

CULTURA

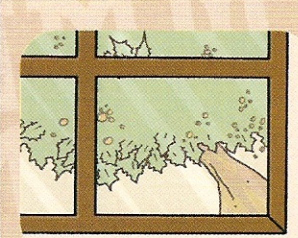
- Manga histórico
- Nobuhiro Watsuki

SALVAT



NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.





TÉCNICA

Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.





DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...





CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.



Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editor
Lara Toro

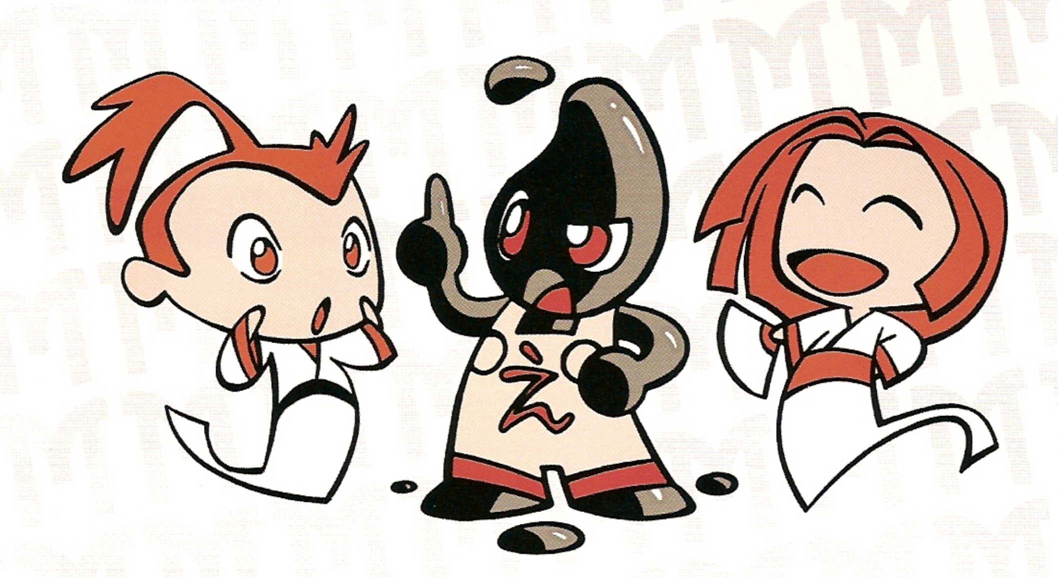
Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

Producción editorial
Carme Rius

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.° 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

LOS SECUACES

UN PERSONAJE POLIVALENTE

Tanto si se trata de una historia de acción como si es romántica, definir al personaje rival es lo más fácil. Alrededor de este rival, sin embargo, planean toda una serie de personajes secundarios cuya función es complementarle, igual que los compañeros complementan al héroe.

Primero, aclaremos que, aunque digamos "secuaces" no nos referimos sólo a personajes malvados, sino que esta categoría abarca muchos tipos de personajes.

- En realidad, es casi tradicional en los mangas de acción que algún secuaz se pase al enemigo.

- En mangas de lucha o que repiten el esquema de un manga de lucha (deportes, juegos, etc.), los secuaces son el centro de la historia, porque el héroe y su rival no pueden enfrentarse en todos los episodios. Es el clásico personaje que muere diciendo "me has vencido, pero yo no soy nada comparado con el que viene detrás".

- Pero la función principal de los secuaces es de "coro" clásico, en el mismo sentido que los compañeros lo son del héroe.

- En el caso de malvados remotos, como Zaibach, en *Tenku no Eskaflowne*, sus secuaces, como Falken o Dilandeau van a interpretar el papel del villano "completo".

Sabiendo que el secuaz es un complemento imprescindible e ideal del rival, merece la pena dedicarles atención. Simplemente, los personajes negativos tienen un atractivo indiscutible, ya que siempre suelen tener historia detrás, y un buen grupo de secuaces y personajes de alineación discutible enriquecerá la historia.

- ¡Cuidado! La primera persona que encuentra interesantes a los secuaces es el autor, que suele dejarse llevar y construirlos mejor que el propio rival. Intenta mantener la jerarquía de personajes, y asegúrate de que el mejor construido es siempre el personaje principal.

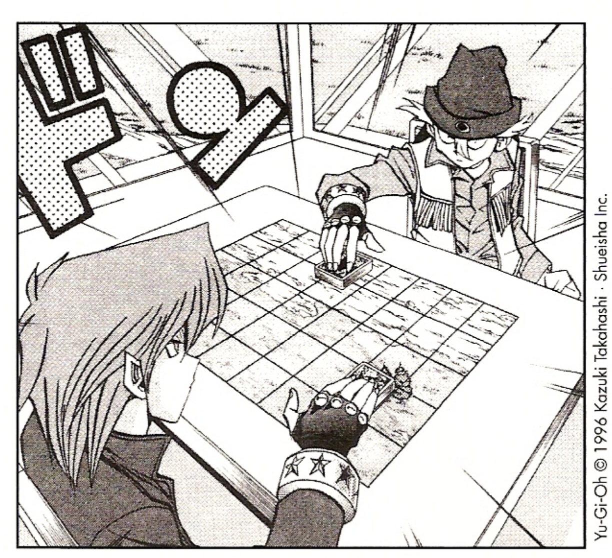
EQUIPO NINJA

Los secuaces que pertenecen a organizaciones suelen formar grupos tan coloridos como los de los héroes.

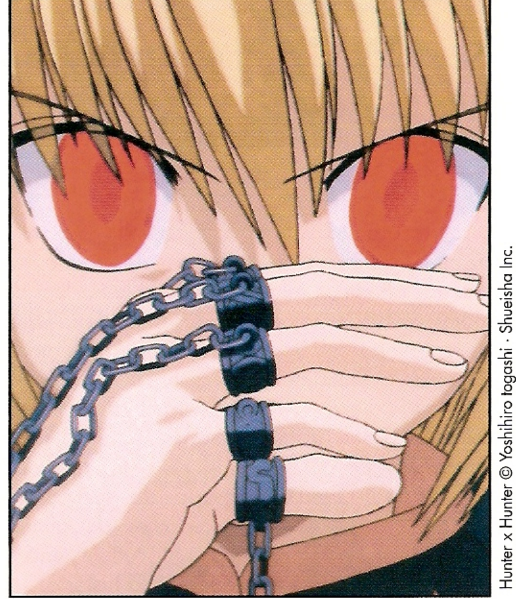
1

¿MALVADO, EQUIVOCADO O RIVAL MENOR?

El repertorio de secuaces es amplísimo, simplemente porque las mejores historias son las más equilibradas: aquellas que dedican el mismo espacio y tiempo a los dos bandos en conflicto –toda clase de conflicto– de forma que el enfrentamiento en sí, no sólo el resultado final, tengan interés. Por eso, una vez definido el villano, interesa definir claramente qué papel van a jugar los secuaces.



• En *Yu-Gi-Oh* los secuaces son más bien rivales menores, en el sentido de que es lógico que en un juego todo el mundo quiera ganar, sin estar necesariamente aliado con el mal. La presencia de secuaces también da algo que hacer a los compañeros del héroe –en este caso, Jonouchi se enfrenta a Ryuzaki– mientras éste se prepara para el combate final.



• El modelo de secuaz más tradicional es el que se encuentra en mangas como *Hunter x Hunter*, en el que el nivel de los rivales va aumentando conforme lo hacen las habilidades de los protagonistas.



• En *Lodoss To Senki: Eiyuu Kishi Den*, de Ryo Mizuno y Masato Natsumoto, los dos bandos en conflicto tienen sus propios héroes, de forma que el papel de secuaces es más bien el de la "carne de cañón". Los héroes como Spark pueden mostrar sus habilidades sin que se produzcan enfrentamientos definitivos y sin preocuparse por las víctimas.



• En *Bastard*, de Kazushi Hagiwara, es el protagonista, Dark Schneider, quien cambia de bando, por lo que sus antiguos compañeros se convierten en secuaces. Unos tomos más tarde, tras muchos enfrentamientos, la situación volverá a la normalidad.

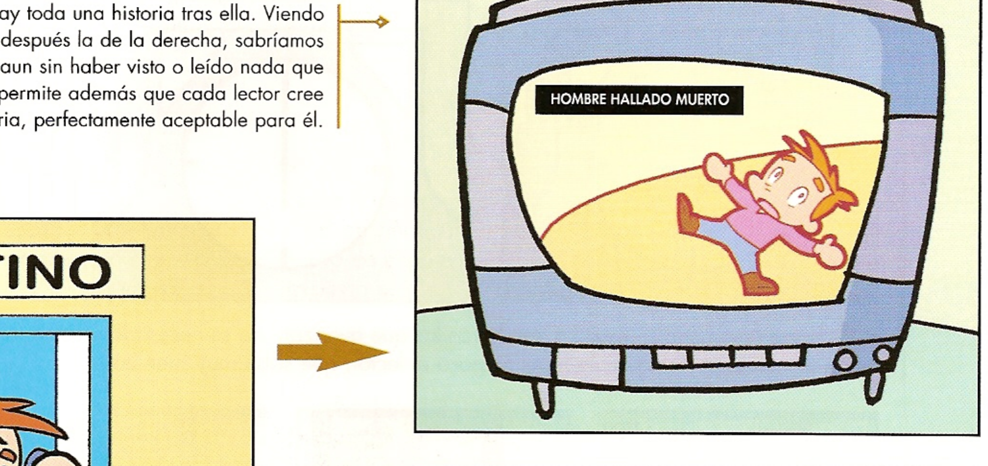
LA ELIPSIS

EL SECRETO DE LA NARRATIVA

En una página de manga, los elementos de la narrativa son las viñetas. Pero lo que define las viñetas, lo que les da valor narrativo, son dos cosas y no sólo una: la imagen que muestran y el espacio que las separa, las calles, que también sirven para narrar.

El espacio que separa las viñetas de una página son las "calles", verticales u horizontales. El lector, cuando interpreta la página, sabe que al ver viñetas está viendo imágenes sucesivas, es decir, una secuencia que tiene que interpretar para formar un todo continuo. Pero el lector es perfectamente capaz de sintetizar imágenes en escenas, y de rellenar los espacios, como se ve en el ejemplo inferior. Cuando se abre la puerta...

... descubrimos que hay toda una historia tras ella. Viendo la viñeta de la izquierda y después la de la derecha, sabríamos qué ha sucedido entre ellas, aun sin haber visto o leído nada que las una. Este planteamiento permite además que cada lector cree su propia historia, perfectamente aceptable para él.







Entre una viñeta y otra, varían tanto el momento temporal como el lugar. También puede variar –y mucho– el punto de vista del espectador. Lo que sucede en la viñeta está a completa disposición del autor, y el lector normalmente creará las asociaciones necesarias.

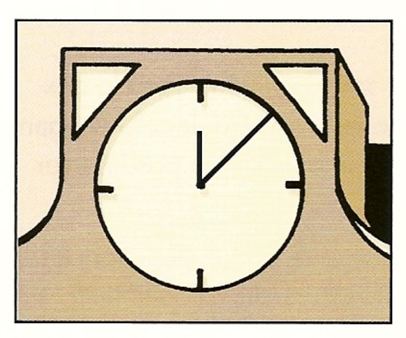
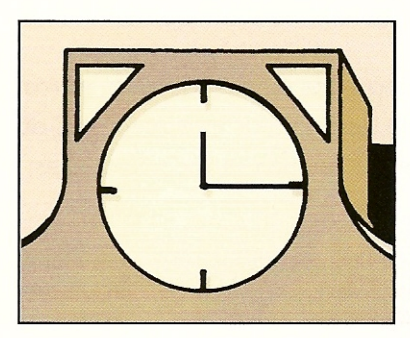
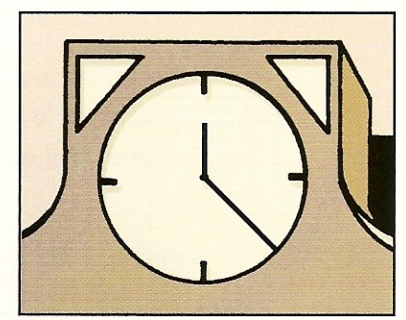




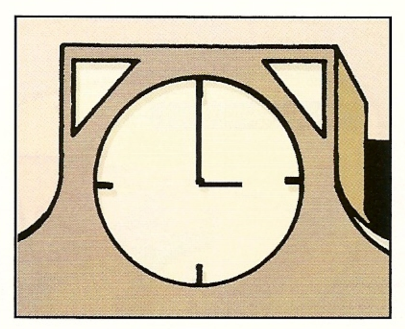
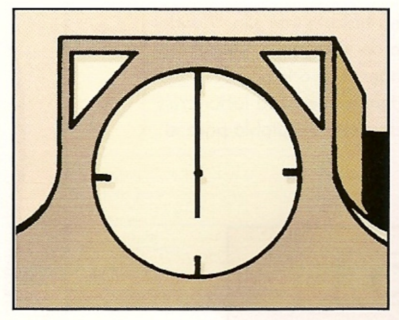
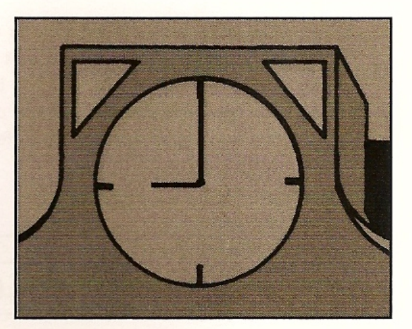
• Sin olvidar un concepto mucho más sutil: se puede jugar con el propio medio para crear situaciones que jueguen a un tiempo con todos los elementos de la página y con el hecho de que el lector sabe que está leyendo un manga.

1 EL PASO DEL TIEMPO

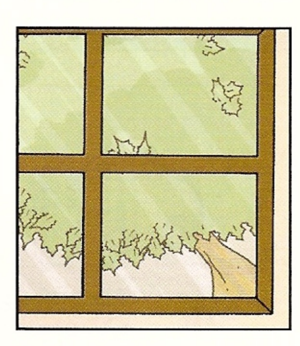
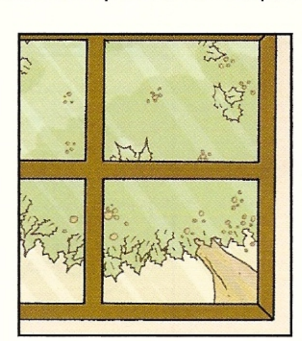
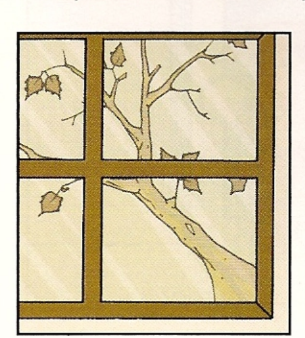
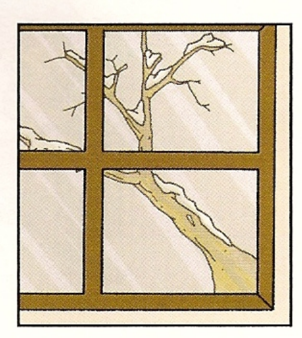
A esta clase de "salto mental" entre unas viñetas y otras se le llama elipsis narrativa. Las elipsis las define el diccionario como el uso de menos elementos de los que en realidad son correctos, sin que se pierda por ello el sentido de lo que se explica. Como un manga no es una película y es imposible reproducir todas las escenas, siempre se van a usar elipsis (¡a veces una por viñeta!), que pueden ser muy distintas.

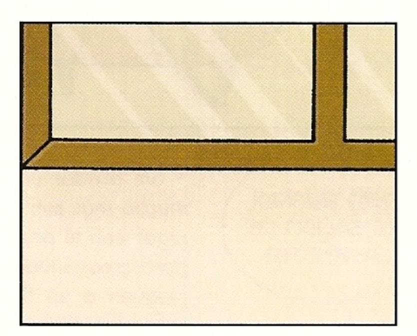
• Entre la primera y la última viñeta han transcurrido diez minutos. En ese tiempo, la aguja del minutero ha ocupado diez posiciones diferentes, de las que mostramos sólo tres, sin que haya problemas de comprensión.

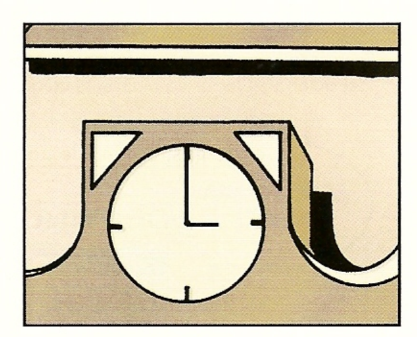




• El mismo fenómeno se repite si son horas las que avanzan: no es necesario dar mayores explicaciones, ya que el reloj es un elemento perfectamente familiar para el lector, que sabe muy bien cómo funciona y qué está pasando.

• Si los referentes son conocidos, el lector lo tiene más fácil para interpretar lo que sucede. Igual que las estaciones, con imágenes lo bastante claras y significativas podrían pasar siglos, eras o eones enteros.





• Sin embargo, recordando de nuevo que con las viñetas se puede jugar a muchas cosas, también es posible que el tiempo transcurrido sea... ninguno. Ésta es una composición de tres viñetas con fines puramente estéticos.



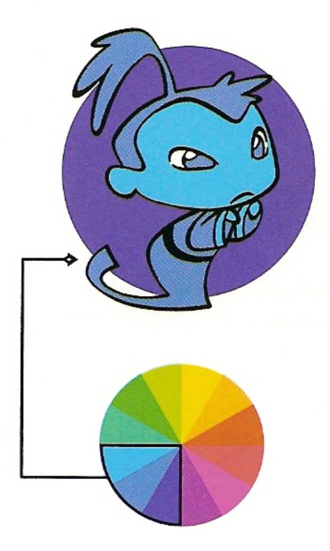
GAMA Y COLOR

CÓMO COMBINAR LOS COLORES

Cuando nos planteamos colorear una ilustración, contamos con todo el espectro cromático a nuestra disposición. Pese a esto, no debemos usarlo de forma indiscriminada. En las siguientes páginas damos algunas claves para entenderlo y aplicarlo correctamente.

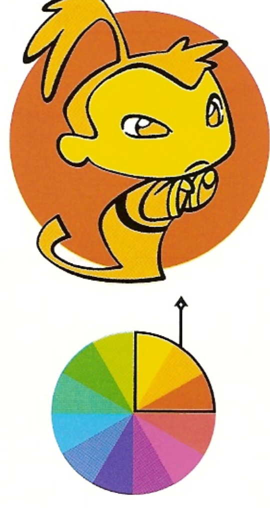
La definición habitual de gama es una serie de colores en que se produce una gradación. Es fácil ver que los colores que están próximos en la rueda del color forman gamas: los azules, los rojos, los verdes, etc. La gama perfecta es además regular: imagina que empezaras con un color primario, como el cian, y le fueras añadiendo cantidades regulares de naranja, su complementario. Obtendrías una gama regular de colores.

AZULES



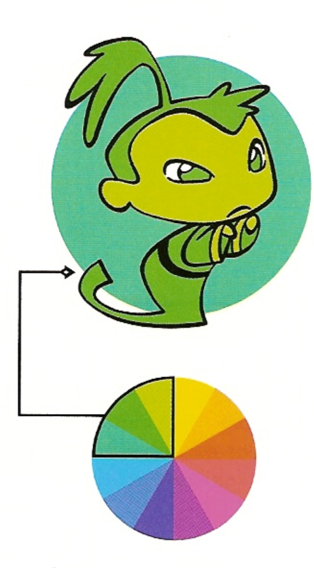
• Colores próximos en la rueda forman una gama. Se habla además de la gama de los colores fríos y de la de los colores cálidos, ya que entre los colores fríos existen muchas similitudes unos con otros.

ROJOS



• Una gama puede incluir colores primarios, secundarios y terciarios. A recordar, sin embargo, que la intensidad de los primarios es tan grande que suelen funcionar siempre como contraste.

VERDES

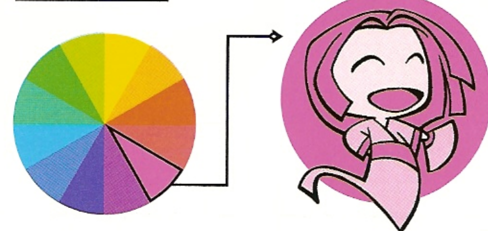


• Entre los colores fríos y los cálidos encontramos tonos más neutros, que permiten hacer gamas donde nada destaca especialmente. El verde es un buen ejemplo; el marrón también.

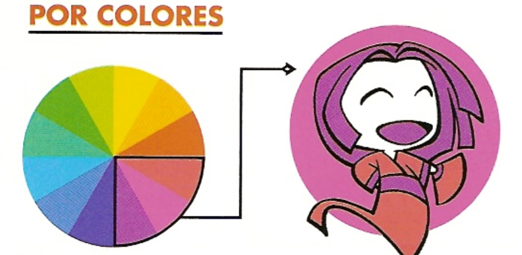
1 CLASES DE GAMAS

Igual que sucedía con los contrastes, en el caso de las gamas se puede obtener un número infinito de variaciones a partir del mismo color. Si escogemos, dentro de un color, sus variaciones más extremas, tendremos contraste, pero si escogemos variaciones próximas, tendremos gama. Ésta sería una gama por tono; si escogemos colores diferentes, entonces tendremos una gama por colores.

POR TONO

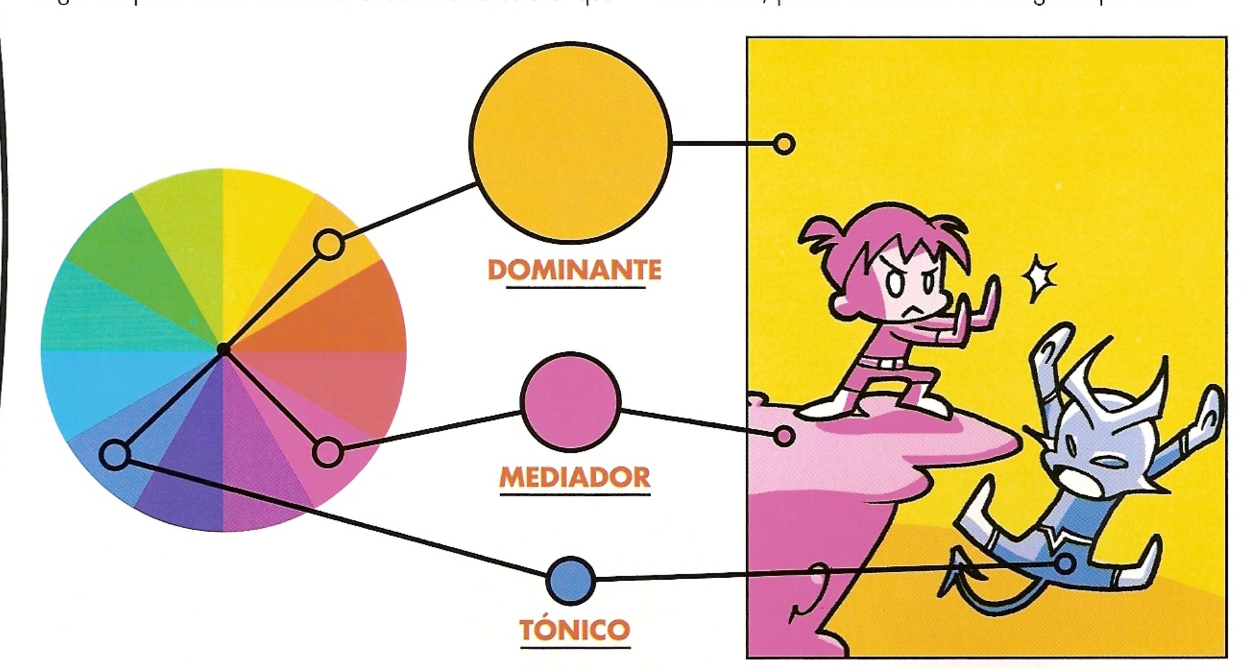


POR COLORES



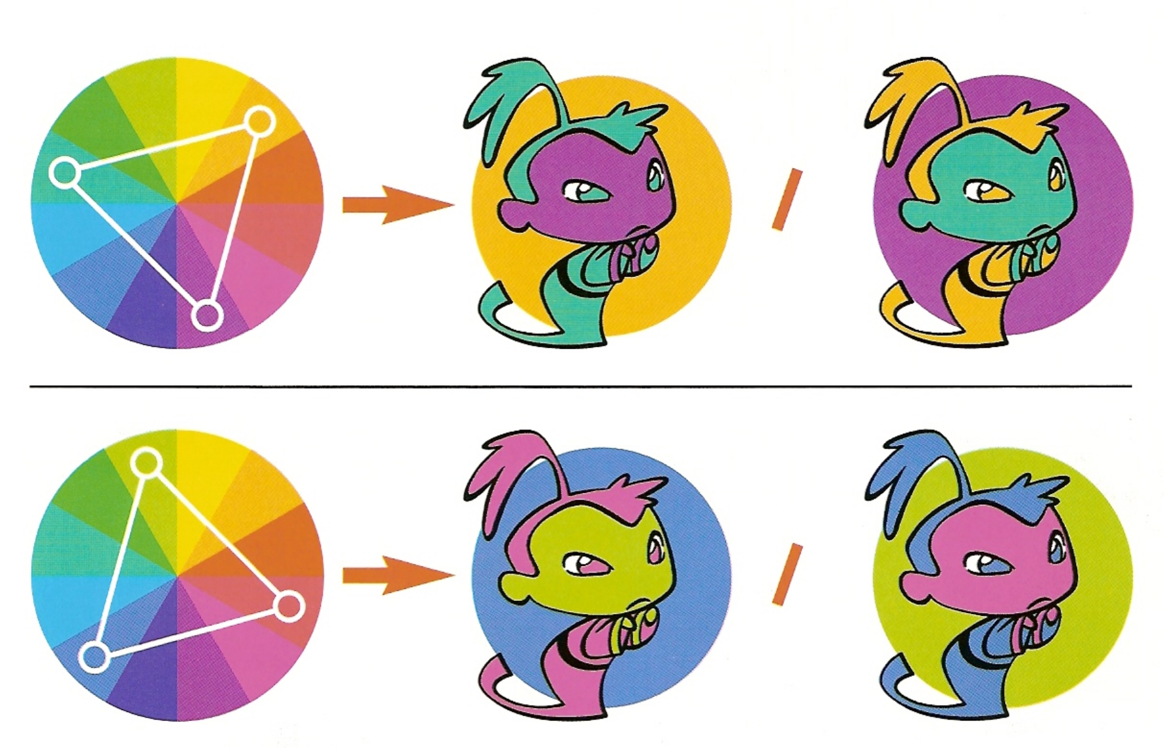
2 COMPOSICIÓN ARMÓNICA

Cuando se escogen colores para una ilustración, hay muchas maneras de plantear la selección. Una muy popular es la composición en tres, en que se usan colores según su posición en la rueda: el dominante será el que ocupe más espacio y de el ambiente general a la ilustración; el tónico será su opuesto, que dará el contraste, y el mediador servirá de puente entre ambos. Dentro de cada color, puede seleccionarse una gama por tono.



3 COLORES A TRÍADAS

Otro sistema popular de escoger colores es hacerlo mediante una tríada, es decir, usando tres colores equidistantes en la rueda. En qué proporción se usen y cómo se combinen queda después a elección del artista. Los ejemplos de abajo son muy exagerados, debido a que seleccionamos a partir de una rueda muy primaria, con sólo 12 colores en vez de los millones que existen. Cuanto más amplia la paleta, más posibilidades hay de combinar.

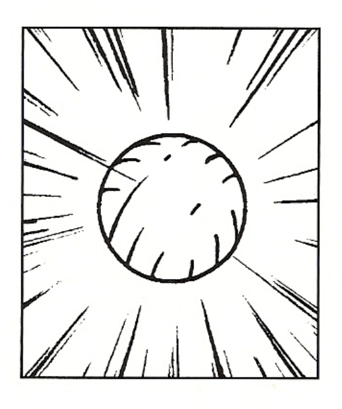


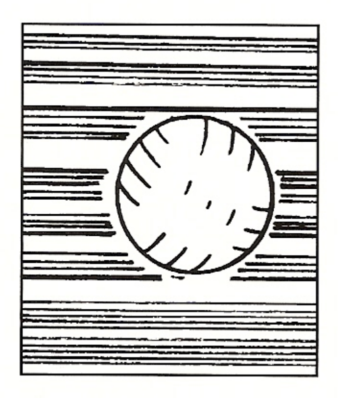
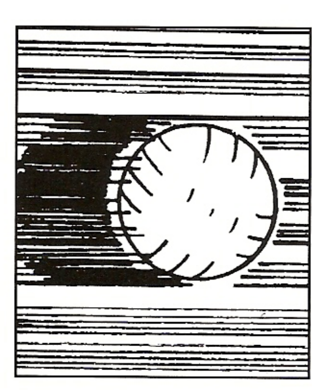
MOVIMIENTO

DIRECCIÓN Y SENTIDO

El uso de líneas cinéticas, como se ha visto, queda a veces reducido a mera función decorativa: complementa la acción, y es una forma simple de dar énfasis a la página. Pero, ¿qué sucede cuando las líneas cinéticas deben explicar realmente el movimiento?

El problema principal, en realidad, surge cuando las cinéticas deben cumplir su función original, es decir, representar el movimiento, ya que su interpretación puede ser ambigua. Normalmente no es un problema grave, ya que una viñeta puede formar parte de una sucesión y si lo que sucede en general se entiende, los pequeños detalles pueden superarse. Pero nunca se debe ofrecer información ambigüa o insuficiente.

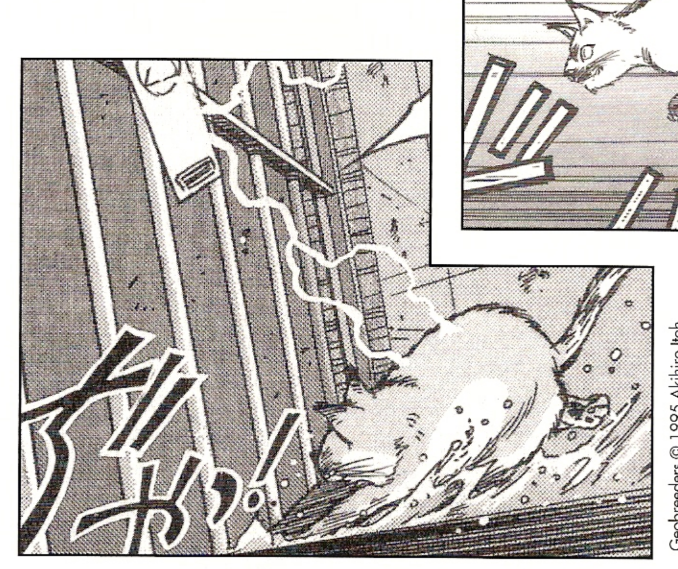


• Aquí vemos un balón que vuela y no sabemos si se acerca o se aleja. Las cinéticas de estrella nos indican que algo pasa, pero no queda lo suficientemente claro. La solución habitual es añadirle alguna referencia, pero se haga lo que se haga, es un plano difícil de solucionar. De todas formas, la explicación suele encontrarse en la siguiente viñeta de la historia.

• Aquí tenemos el movimiento horizontal del mismo balón. Y nos preguntamos: ¿En qué sentido se produce el desplazamiento? Este problema tiene una solución más fácil: un efecto de estela, por ejemplo. Es fácil de conseguir, evita que la escena sea ambigua y potencia la sensación de desplazamiento que nos transmite la imagen.

En estos ejemplos de *Geobreeders*, un manga de Akihiro Itoh donde predomina la acción, resulta evidente que la solución al problema de la dirección es trabajar con objetos que no sean ambiguos, sino que tengan una parte frontal y trasera muy clara. Sin embargo, en el caso de este gato –que no es exactamente un gato– el autor siempre introduce pistas visuales y elementos de referencia para que el sentido de la acción quede más claro al espectador.

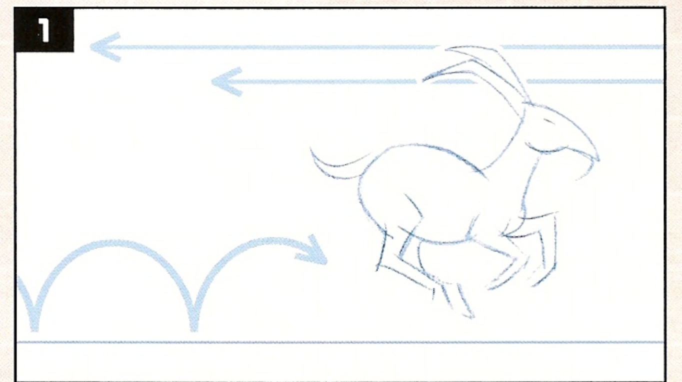
LAMINA Nº 017

DURACIÓN	40 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	LÁPIZ, GOMA, ROTULADOR TÉCNICO, REGLA RECTA, REGLA CURVA.



PERCEPCIÓN DEL MOVIMIENTO

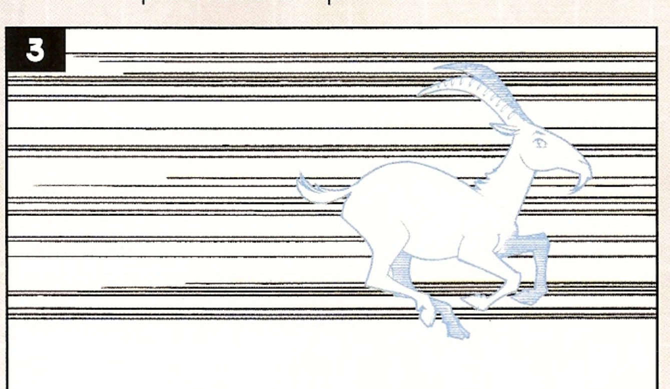
Cuando situamos un elemento en movimiento sobre un fondo de líneas cinéticas, hemos de dar referencias al observador para que no interprete que dicho objeto flota, sino que viene de algún sitio y se dirige a otro. También es importante situarlo con respecto a los diversos planos: suelo, paredes, etc...



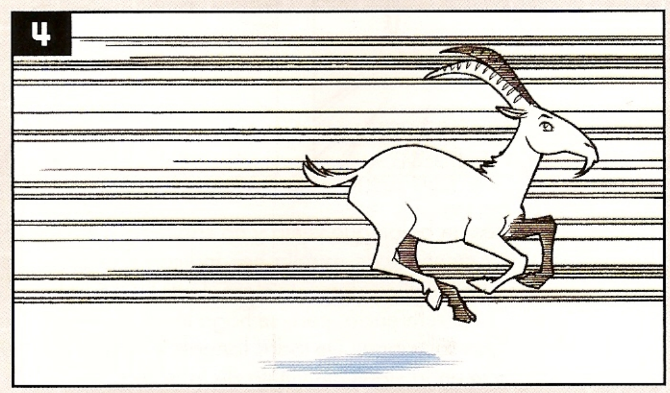
La dirección de los elementos.
Las flechas nos indican qué dirección lleva cada elemento. Vemos que la cabra salta hacia la derecha, mientras que el fondo se desplaza hacia la izquierda.

2

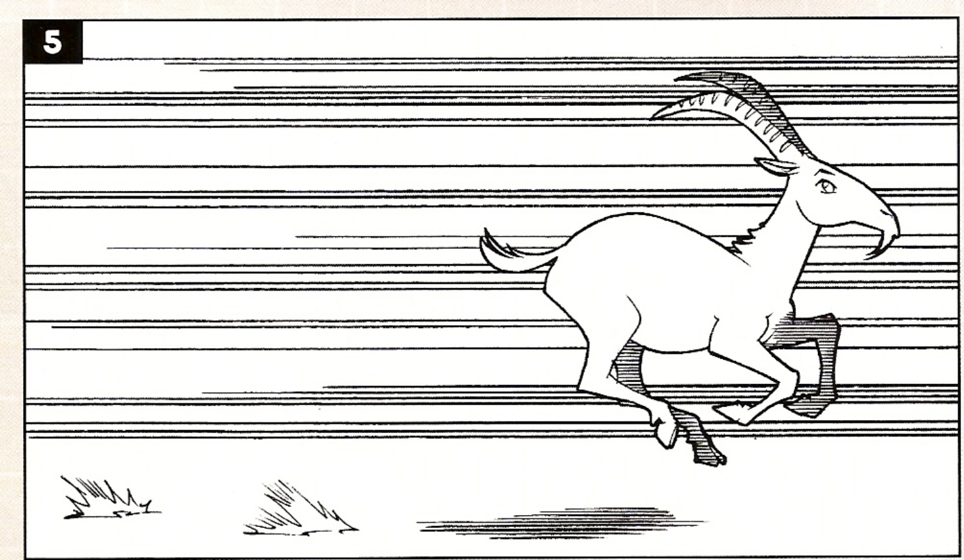
Cinéticas paralelas.
Son de diferentes medidas para dar la sensación de fondo desenfocado. Tenemos la impresión de ver algo moviendose a gran velocidad.



La cabra protagonista.
La colocaremos en el lado de la viñeta en cuya dirección está avanzando, para poder mostrar el recorrido realizado hasta el momento.



La sombra y el suelo.
La sombra es un claro referente que nos permite situar el suelo con respecto a la cabra. Puede realizarse con una mancha con líneas paralelas.



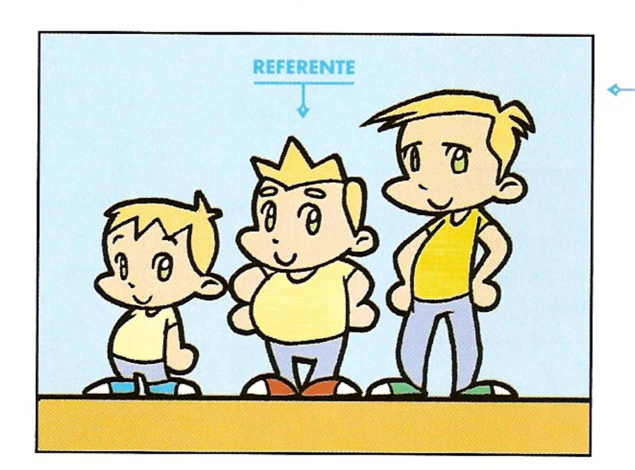
Detalles finales
Un par de huellas en el camino nos indicarán de forma muy clara cual es la dirección de origen de la cabra.

DISTINTAS ALTURAS

SITUAR PERSONAJES EN EL DIBUJO

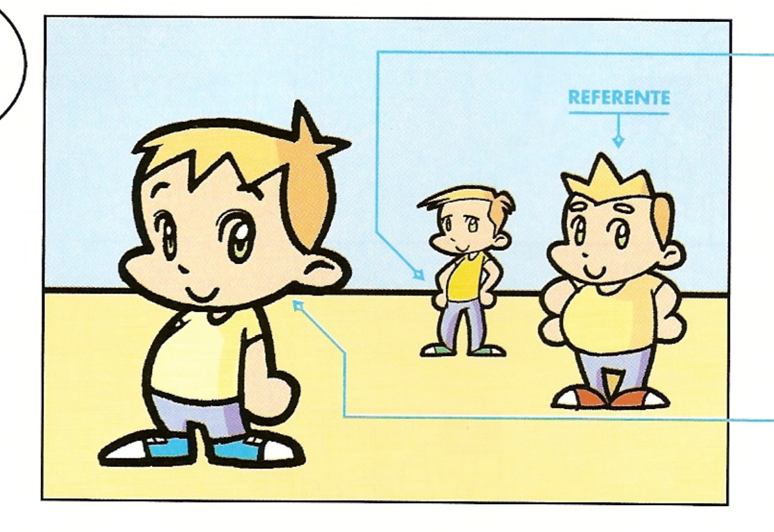
Para saber cuál es la altura y la posición que le corresponde a cada personaje dentro de la perspectiva de un dibujo, basta con tomar a uno de ellos como referencia y hacer pasar la línea del horizonte por la misma altura (es decir, que corte a todos por el mismo sitio).

En el caso de que los personajes sean de diferentes alturas, hay que usar la lógica y situarlos respecto a la línea del horizonte pensando en la relación de altura que tiene con el personaje tomado como referencia.
Lo más fácil suele ser elegir al personaje que tengamos más cerca como referente, si se le ve de cuerpo entero, claro.



Recuerda que cuando los personajes están a diferentes distancias de la línea del horizonte, la altura no se mide tal cual, si no que se va reduciendo y hay que trasladarla.





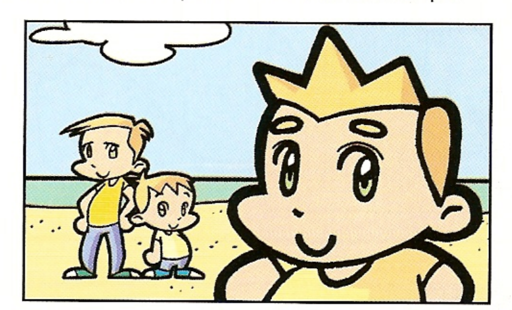
Comparemos sus alturas cuando están juntos (ver arriba). Observaremos que el más alto de los tres la línea del horizonte le corta más abajo que al referente.

Al que es más bajo, la línea del horizonte le corta más arriba que al referente.

1 PRIMEROS PLANOS

Cuando se ve un personaje en primer plano y al resto a diferentes distancias, el procedimiento es el mismo. Se les sitúa de forma que la línea del horizonte les pasaría más o menos por la misma zona del cuerpo.

Cuando sólo se ve parte del cuerpo (como los pies, en este caso), la línea del horizonte sigue pasando a la misma altura por igual, sin importar la diferencia de profundidad o el punto de vista. Si no lo haces así, parecerá que son enanos o gigantes en comparación.



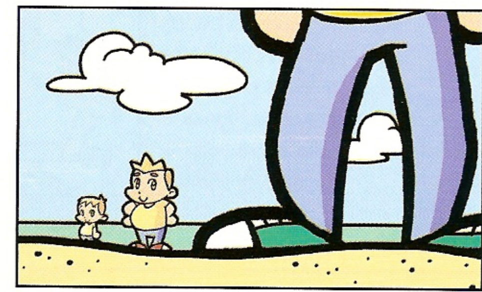
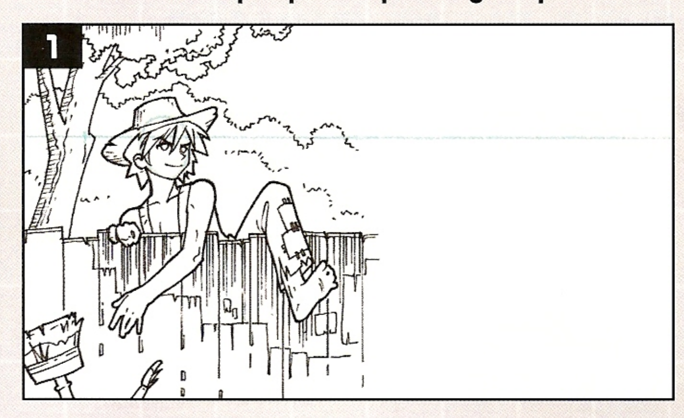


LÁMINA Nº 018

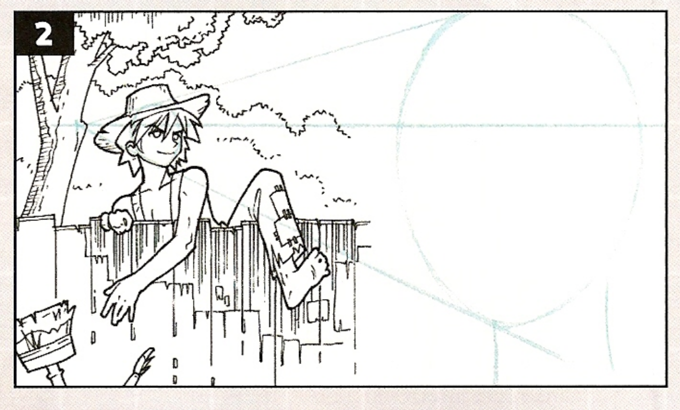
DURACIÓN	30 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	LÁPIZ, ROTULADOR TÉCNICO

PERSONAJE

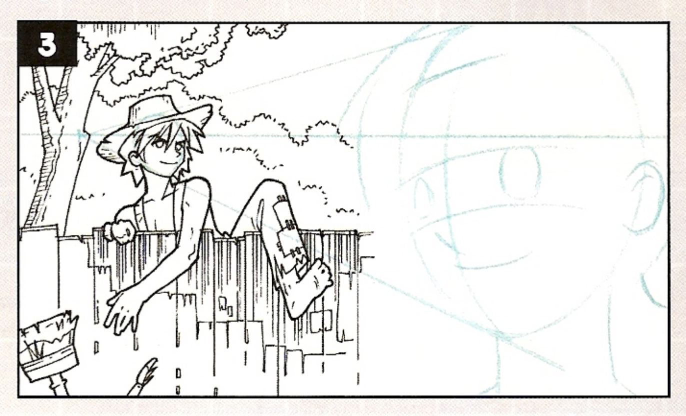
A partir de una perspectiva ya planteada, con el fondo y un personaje terminados, nos proponemos añadir otra persona al dibujo, pero necesitamos verlo en primer plano. En cualquier dibujo podemos aplicar nuestros conocimientos de perspectiva para lograr que todos sus elementos encajen sin problemas.



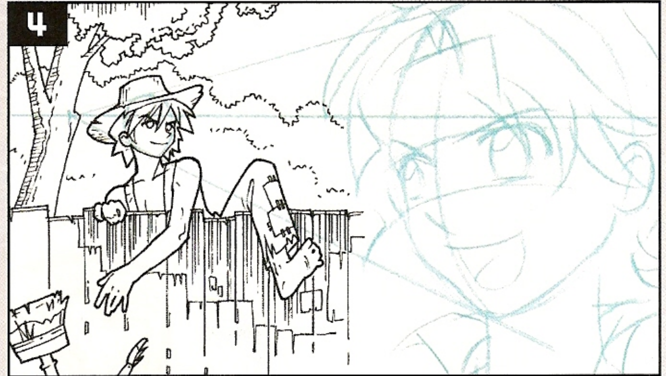
Localiza el horizonte.
Busca en el dibujo la altura a la que pondrías la línea del horizonte si tuvieras que dibujar su perspectiva y hacer fugar las líneas principales de los objetos.



Toma una buena referencia.
Como la altura del chico no se ve claramente, y de la chica sólo vemos una parte, fugamos la altura de la cabeza del chico y nos da el tamaño que tendría la cabeza de la chica.

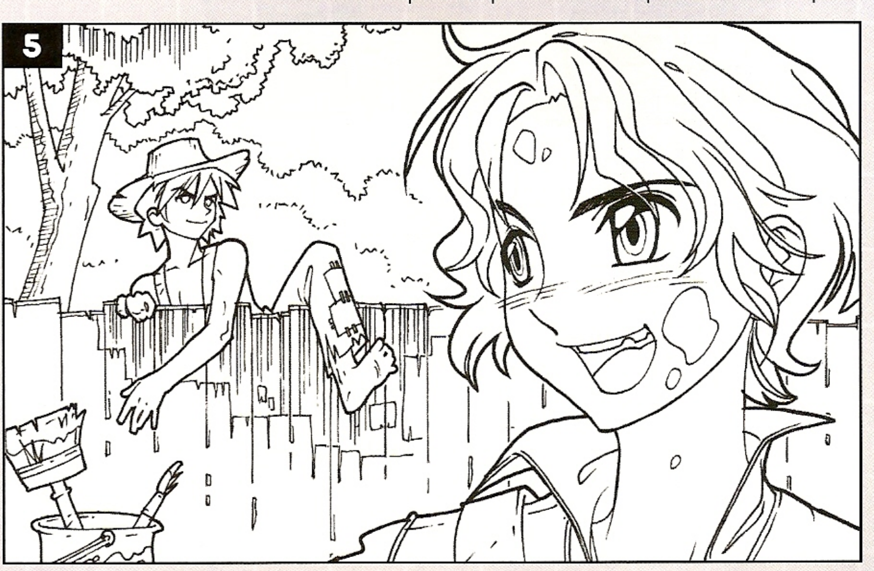


Dibuja la estructura.
Sobre el óvalo de la cabeza dibujamos las líneas de simetría y las referencias para construir la cabeza, teniendo en cuenta que hay que aplicarles la perspectiva.



Resto de elementos.
Con la referencia de la cabeza, dibujar el cuello, los hombros y elementos como el pelo o la ropa de la chica es fácil. Pero ten cuidado con respetar el punto de vista que marcan los ejes.





Detalles finales
Ya sólo queda dibujar los acabados del pelo, los ojos, la boca... y terminar con la ropa y los detalles que queramos añadir. Al pasar a tinta, procura hacer las líneas un poco más gruesas que las del chico y la valla, para resaltar que la chica está en un plano más próximo.

FIGURA EN EL ESPACIO

DISTANCIAS Y PROPORCIONES EN PERSPECTIVA

Dibujar correctamente tus personajes sobre un fondo en perspectiva sin que desentonen, es tan fácil como aplicar los mismos pasos que seguimos para dibujar cualquier objeto. Basta con aplicar las mismas líneas de referencia para todos.

Para dibujar las proporciones de personajes en perspectiva es más práctico tomar como referencia cuatro divisiones de la altura, en lugar del canon de siete cabezas. Hemos visto que las distancias se deforman en profundidad, pero podemos sacar la mitad de la altura y a su vez la mitad de las dos partes resultantes, como aprenderemos en esta ficha. Con estas divisiones ya queda clara la deformación que tenemos que aplicarle a la construcción de la figura.

1

Igual que en los casos anteriores, comenzamos por situar la línea del horizonte, y sobre éste un punto de fuga.

Ahora dibujamos una línea vertical que represente la posición y altura del personaje, la recta A-B.

Si proyectamos los puntos A y B hacia el punto de fuga y dibujamos dos líneas verticales a ambos lados de la altura A-B, su intersección nos enmarca el plano en el que se encuentra la figura que queremos.

2

Para conseguir una referencia de las proporciones de la figura, sometida a la deformación que puede darse según la perspectiva, podemos dividir la altura en cuatro partes iguales, con el método de las diagonales.

Con la ayuda de estas líneas de referencia, abocetamos la estructura base en 2D que conocemos.

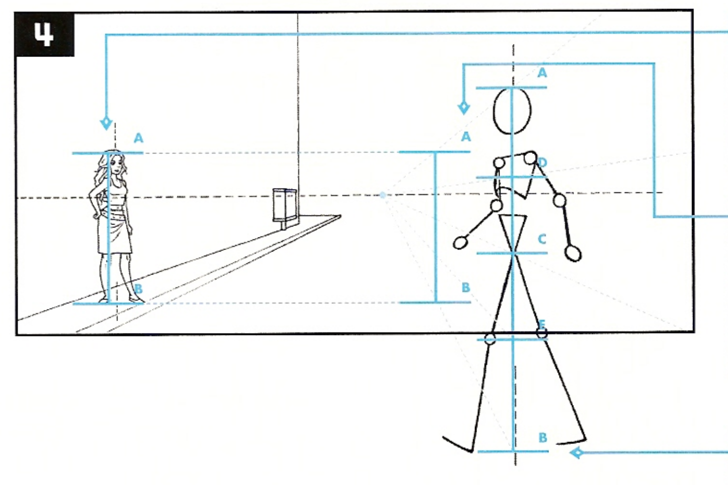
3

Sobre este esqueleto dibujamos los volúmenes de la anatomía y sobre ellos la ropa y los detalles finales.

NO ES MÁS ALTA O MÁS BAJA, ESTÁ MÁS CERCA O MÁS LEJOS.

En el caso de que en nuestro dibujo aparezcan varios elementos sobre el mismo fondo (personas, árboles, coches, edificios...), a todos ellos hay que aplicarles la misma perspectiva. Todo lo que vemos fuga hacia algún punto sobre una línea del horizonte imaginaria, y las alturas de todos ellos están relacionadas entre sí y con la distancia a esta línea del horizonte.

Basándonos en esto, es fundamental que, para dibujar un fondo con varias personas tengamos una referencia clara de dónde está el suelo y cuál es la altura media de una persona. Y así aplicarlo a los demás elementos y que no "desentonen" con la perspectiva; como esos personajes que parecen flotar en el aire sobre un fondo que no les corresponde o que resultan demasiado grandes o pequeños.



En este caso, empezamos con una línea del horizonte y la altura de una persona que nos servirá de referencia, la chica de la izquierda.

Trasladamos la altura de la chica a otra posición, y proyectando desde sus extremos hacia un punto de fuga tenemos definida la deformación en perspectiva.

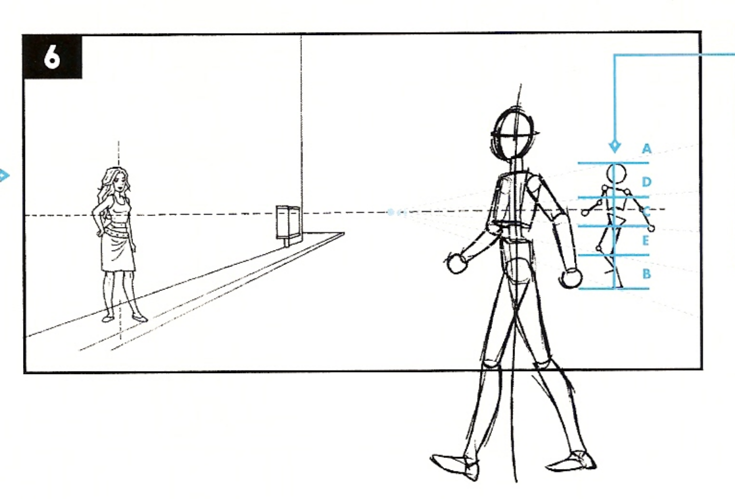
La proyección desde B es una línea que está sobre el suelo y nos da la referencia del mismo.

5

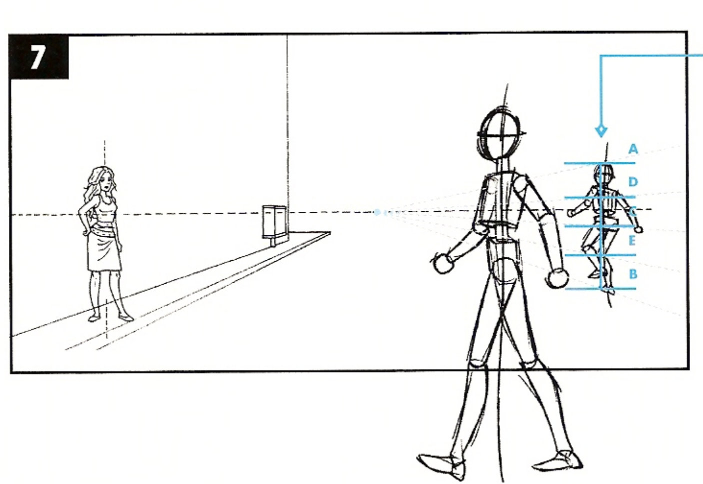
Una vez que tenemos las proporciones de esta figura, hacemos el modelo volumétrico encajándolo sobre su estructura base.

Los prismas que forman su volumen están fugados y muestran claramente lo que es el costado igual que se ve la zona inferior o superior según toque.

Para dibujar otro personaje podemos trasladar la altura de la chica o la del hombre del centro por igual. Los tres están sobre el mismo suelo y se les aplica la misma perspectiva.



Si queremos ver la altura A-B situada a diferente profundidad, se traza una vertical sobre las líneas de proyección de A y B, y luego esa altura reducida se puede trasladar horizontalmente con dos paralelas, como antes.



El nuevo personaje se dibuja sobre sus líneas de referencia. Se sigue el mismo proceso de construcción poniendo cuidado en que las cajas del tronco y la ingle estén en perspectiva.



VOLUMEN BÁSICO

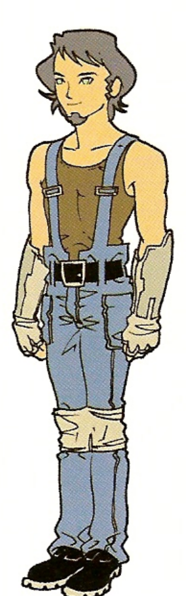
METER HOMBRES EN CAJAS

Igual que cualquier objeto, la figura humana se puede reducir a unas formas más sencillas que nos permitan manejarla en perspectiva. Si reducimos un cuerpo a un par de prismas y una esfera, seremos capaces de ver cómo afecta el punto de vista al dibujo de la anatomía.

Ya hemos visto que para dibujar nuestros personajes, necesitamos seguir varios pasos que nos faciliten controlar las proporciones, el tamaño y la pose o el movimiento, según el caso. Ahora vamos a ver la importancia de familiarizarnos con unos volúmenes básicos, que nos permitan dibujar a los personajes en cualquier posición en el espacio o visto desde cualquier punto de vista, además de lograr la sensación de que sus cuerpos tienen volumen.

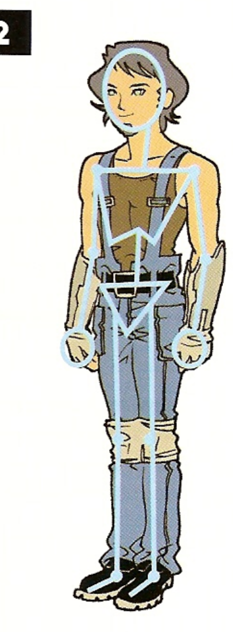
1

Éste es nuestro modelo. Dibujarlo así, de pie, no tiene más dificultad que respetar unas proporciones básicas. Pero dibujarle integrado con un fondo y otros elementos, o saltando desde un tejado visto en contrapicado, nos obliga a buscar formas de simplificar el dibujo para seguir un proceso. Así, al dibujar, vamos avanzando de lo más fácil que sea posible a lo difícil.



2





Hasta ahora, habíamos utilizado este esquema básico, siguiendo un canon de siete cabezas para controlar las proporciones; y unos ejes de simetría para controlar el movimiento de la figura y situar el resto de elementos.

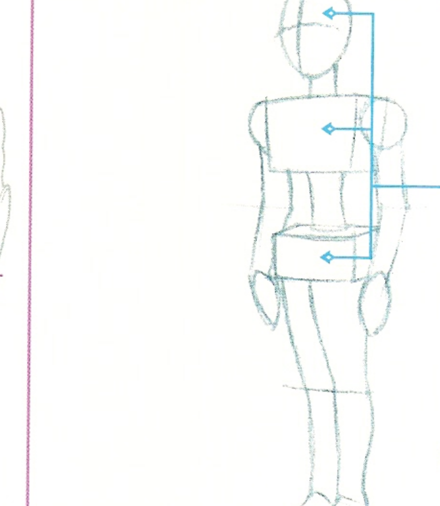
El siguiente paso sería tratar de representar el volumen de los objetos y situarlos en el espacio tridimensional (¡dibujar en 3D!).

3

Una persona se comporta igual que cualquier otro objeto, al dibujarla en perspectiva. Podemos dibujar el prisma o "caja" que la encierra. Así, podemos dibujar una caja desde cualquier punto de vista y acto seguido, "meter dentro" una figura humana.

Si consideramos las caras de la caja como planos, podemos trazar cuatro líneas divisorias que coinciden con la altura a la que se encuentran varias partes del cuerpo, lo que nos dará la pista para dibujar las proporciones correctamente.

Este modelo nos ayudará a dibujar al personaje desde cualquier ángulo, incluso los puntos de vista más forzados.



4

Éste es el modelo volumétrico más simple. La cabeza es una esfera (con sus ejes de simetría) unida a dos cajas (la caja torácica y la que limita la zona de las caderas y la ingle).

Son las partes rígidas. Se puede ver cómo fugan sus aristas según la perspectiva, al igual que se puede ver su parte inferior o superior claramente, según cual sea el punto de vista.

Las extremidades y la columna vertebral son más flexibles y con un volumen similar a unos tubos o cilindros.

1 FIGURA HUMANA EN PERSPECTIVA

Si utilizamos una caja como referencia, no importa lo complicada que sea la perspectiva que tenemos en mente para situar personas en ella. Todos los objetos (incluso las personas), siguen el mismo proceso de dibujo. Una vez que sabemos que dentro vamos a meter a una persona, sólo hay que decidir cómo la queremos ver para situar el prisma. De frente, desde abajo, desde arriba... es igual que cuando dibujamos el cubo.

Empezaremos por dibujar la caja en perspectiva, considerando que tiene la altura de una persona.

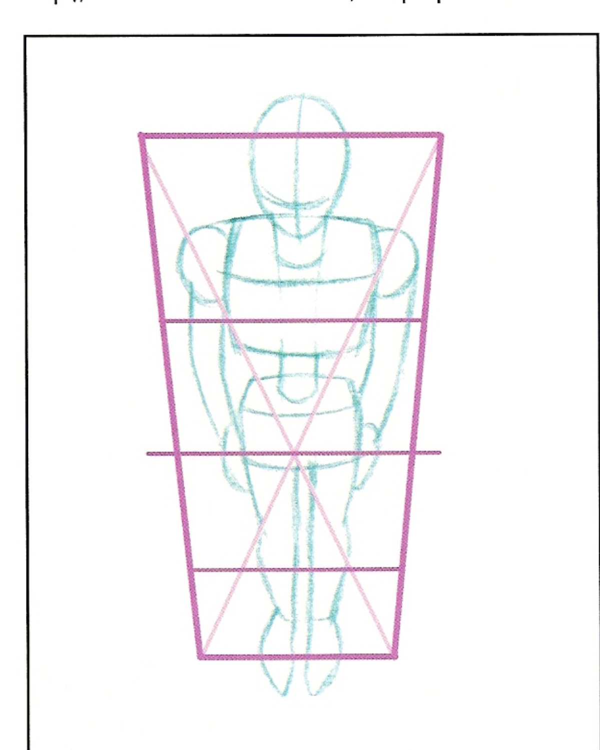
La altura de la caja es el eje vertical del personaje. Ahora se trata de dividir este eje en cuatro partes (con el método de las diagonales), para tener una referencia de los elementos de la figura y ver si hay alguna alteración en las proporciones.

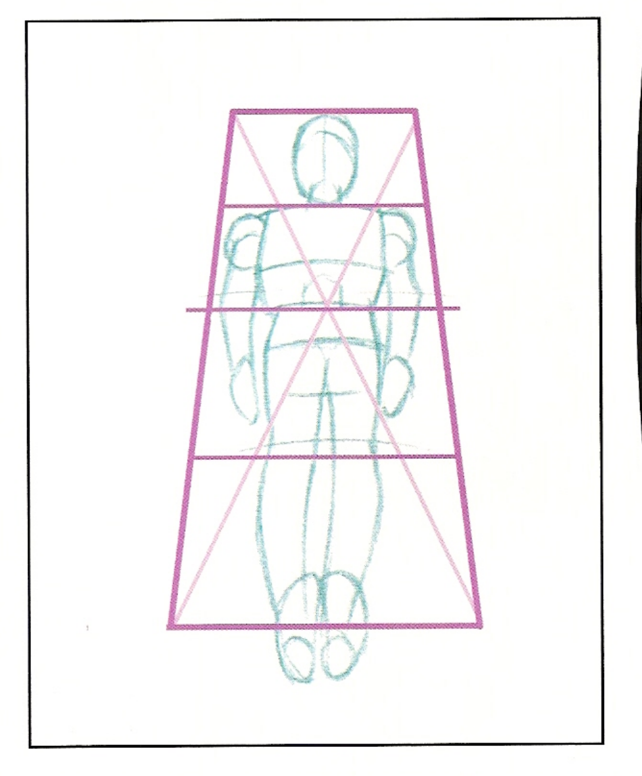
La mitad de la altura coincide con la línea inferior de la ingle. La mitad de la parte superior coincide con la línea del pecho y las axilas, y la mitad de la parte inferior de la altura coincide con la posición de las rodillas.

Con estas referencias, podemos dibujar la estructura base de la figura en dos dimensiones, y sobre ésta dibujamos los volúmenes y los detalles finales.

2 PICADO Y CONTRAPICADO

Según el punto de vista que queramos representar; ya sea un picado (con la línea del horizonte por encima), contrapicado (con la línea del horizonte por debajo), o visto desde un costado, las proporciones de la figura se deforman, tal como marcan las divisiones de la altura. Todo consiste en adaptar la figura a estas referencias. Veremos que una de las dos mitades parece más pequeña que la otra. Esto es lo que se llama escorzo.





MANGA HISTÓRICO

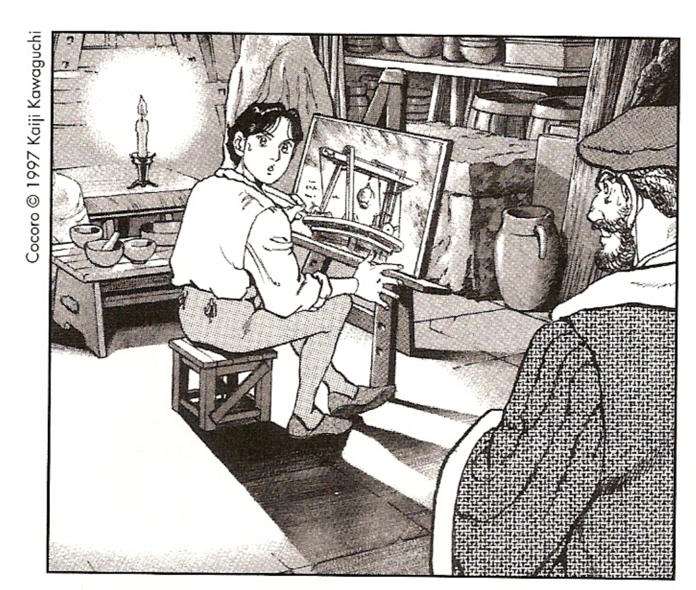
OCCIDENTE A TRAVÉS DE JAPÓN

Algunas vidas y hechos históricos resultan mucho más interesantes que una historia ficticia, sobre todo si transcurren en una cultura remota. Por eso, muchos autores de manga han escogido la historia occidental como base para sus mangas.

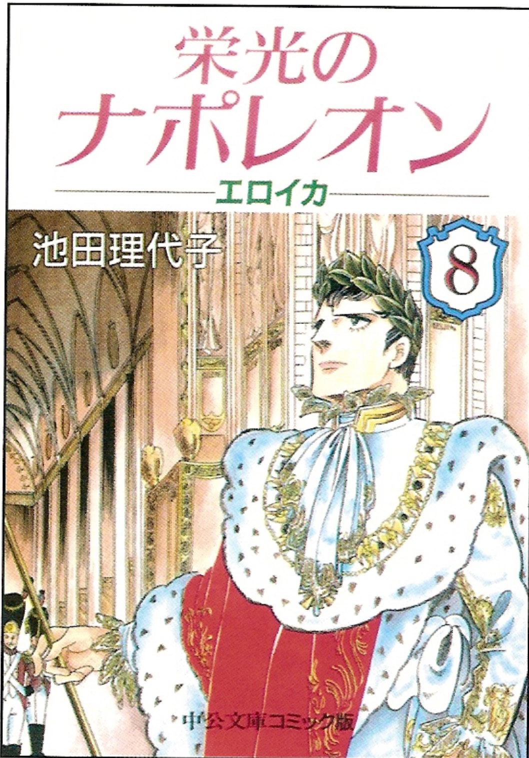
Durante mucho tiempo Japón se mantuvo al margen del resto del mundo, por lo que gran parte de la historia occidental ejerce una gran fascinación al público nipon. Por eso no es extraño que los autores de manga ambienten sus obras en nuestro pasado, o que expliquen las vidas de célebres personajes. Aunque los autores suelen ser rigurosos a la hora de escribir sobre ella, sí que es cierto que, a veces, su visión sobre nuestra historia puede ser más idealizada que realista.



• El pasado histórico japonés es todo un género aparte, que se subdivide en un antes y un después de la época Edo. En *Ikkyu*, el autor Hisashi Sakaguchi narra la historia de un monje del siglo XV y, con él como hilo conductor, desgrana todo lo ocurrido en aquella conflictiva época.



• Kaiji Kawaguchi dibujó una detallada biografía del célebre Leonardo Da Vinci en su obra *Cocoro*, en la que también hizo un magnífico retrato de la vida de su mecenas, Lorenzo De Medici, y de la Florencia del siglo XV.



• Cuando una autora de shojo manga se encarga de una biografía histórica, como puede ser ésta sobre Napoleón, *Eiko no Napoleon: Heroica*, de Ryoko Ikeda, junto al rigor histórico siempre encontramos un alto grado de idealización y romanticismo.

• Una de las obras históricas más aplaudidas del manga es *Adolf ni Tsugu*, de Osamu Tezuka, una dramática visión de la ocupación Nazi.

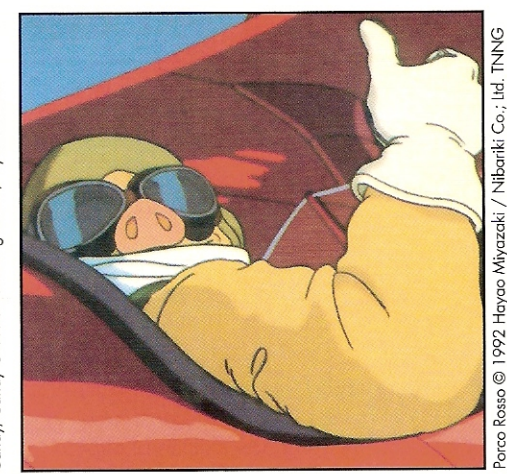


1 HISTORIAS ANÓNIMAS EN ÉPOCAS LEJANAS

En el manga histórico no siempre se habla de personajes reales. A veces, el autor puede escoger un momento puntual de la historia, como la I Guerra Mundial en el caso de *Porco Rosso*, de Hayao Miyazaki, y situar en él a sus héroes. También puede usar ese pasado como simple marco para la vida de un personaje, como ocurre en *Candy Candy*, de Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki, ambientada en la América de principios del siglo XX pero a cuya historia no se hace mucha referencia.



Candy, Candy © 1975 Yumiko Igarashi / Kyoko Mizuki



Porco Rosso © 1992 Hayao Miyazaki / Nibariki Co., Ltd. TNNG

2 INVENTANDO UNA ÉPOCA



Belle Star © 1995 Akihiro Itoh

God Child © 2001 Kaori Yuki

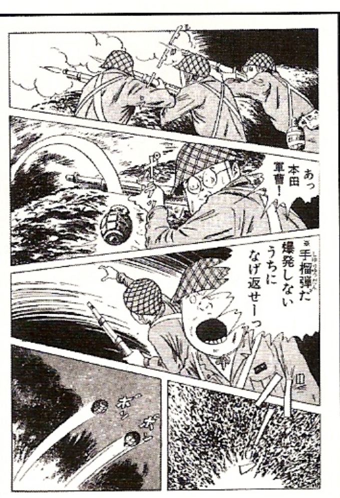
Muchos autores sitúan sus narraciones en el pasado occidental porque les resulta mucho más exótico que el propio. En estos casos, su intención no es recrear una época sino usar su estética para narrar sus historias —la ropa de un periodo, por ejemplo, puede ser determinante para las autoras de shojo—, y es habitual encontrar errores de documentación. Por todo ello, Kaori Yuki escogió la atmósfera misteriosa de la Inglaterra victoriana para emplazar su serie sobre el joven Lord Cain, mientras que Akihiro Itoh se decantó por el oeste americano para las aventuras de la joven pistolera conocida como *Belle Star*.

3 UN MARCO COMÚN: LA GUERRA

Durante los años previos a la II Guerra Mundial, y mientras ésta se libraba, el manga se hizo eco del sentimiento militarista japonés. Sin embargo, tras la derrota Nazi, los Aliados prohibieron a los japoneses cualquier expresión militar, así que se suprimió la temática bélica. Cuando se levantaron las restricciones, surgieron de nuevo las revistas especializadas, dibujadas desde la perspectiva de los que perdieron la guerra. Estas historias suelen ser bastante amargas, como las que recopiló Mizuki Shigeru en su *Komikku Showashi*, o melancólicas, como las historias cortas que dibujó Tsukasa Hojo sobre la II Guerra Mundial.



Shonentachi no Ita Natsu © 1996 Shingo Nihashi / Tsukasa Hojo

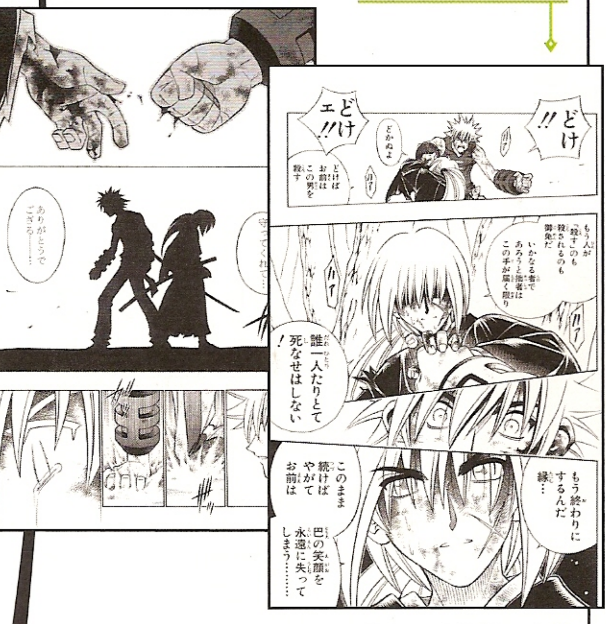


Komikku Showashi © 1994 Mizuki Shigeru / Kodansha

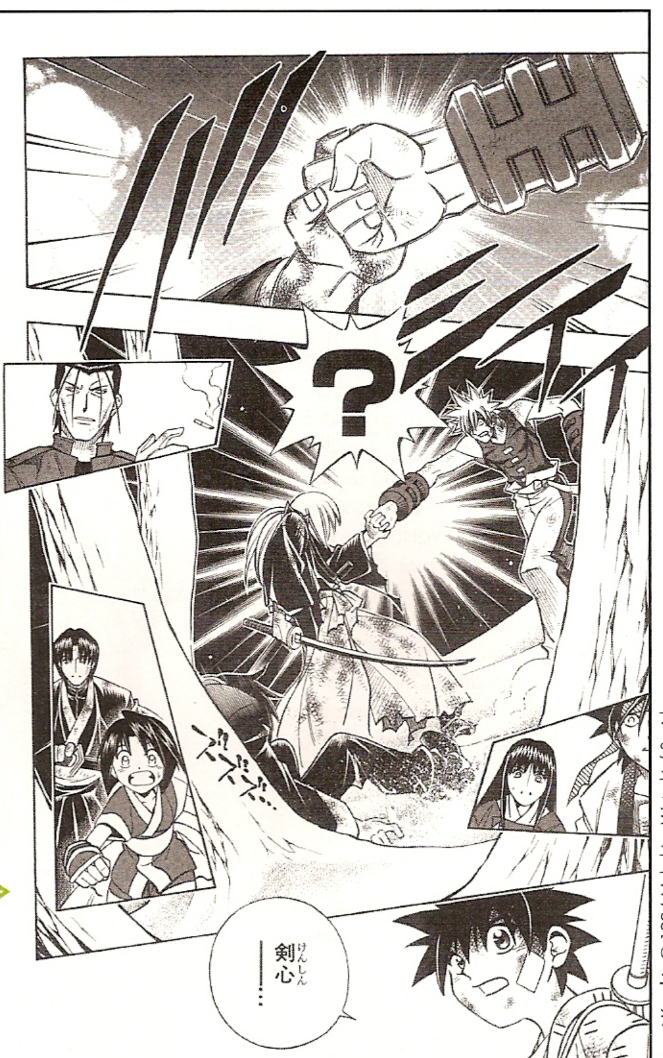
2 UN DIBUJO DE CINE, UN GUIÓN DE PELÍCULA

La obra de Watsuki goza de un gran ritmo, propio del cine de acción. Cada momento de la historia tiene su propio "tempo": una escena romántica puede resolverse con "splash pages", y los enfrentamientos tensos se expresan con viñetas silenciosas donde sólo se destacan las miradas. En estas páginas extraídas del último tomo de la serie, Kenshin detiene a un enloquecido Yukishiro. La fuerza del samuray está en su porte, no en su espada.

Watsuki es un maestro a la hora de romper la página mostrando, junto a la escena principal, todo cuanto se desarrolla a su alrededor, sin llegar a resultar caótico.



La "cámara" de Watsuki se acerca poco a poco al rostro del héroe mientras éste habla. Otro recurso cinematográfico al servicio del manga.



A CÁMARA LENTA

Centrar la atención en pequeños detalles durante un enfrentamiento suele aportar tensión a la escena y acentuar su dramatismo.

3 MÁS ALLÁ DEL MANGA

A los 28 tomos de *Ruroni Kenshin* hay que añadir la serie de TV de 95 capítulos, una película y una miniserie donde se explica el pasado de Kenshin. Todo esto aderezado, cómo no, con montones de productos derivados que hacen las delicias de cualquier fan.



4 BUSCANDO INSPIRACIÓN



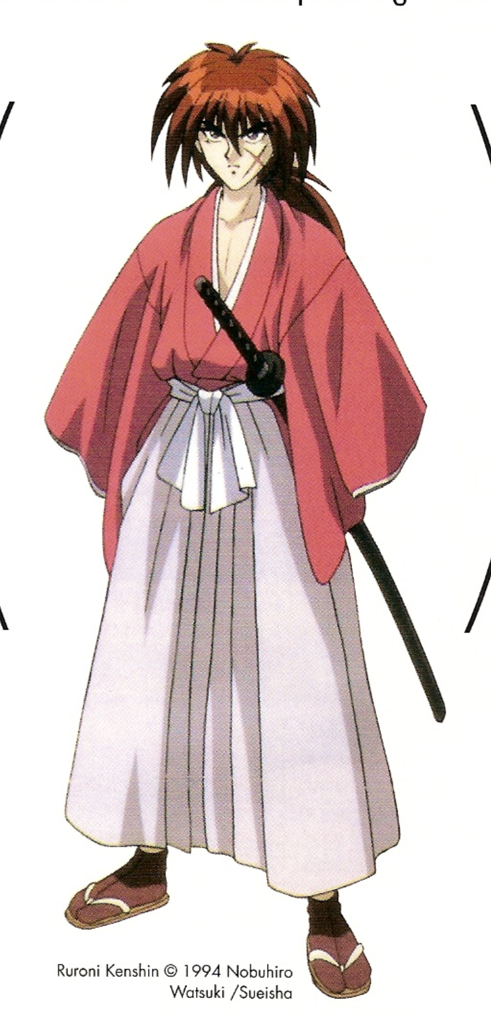
Watsuki es aficionado al cómic americano, sobre todo a *X-Men* y *Spiderman*, y se ha inspirado en ellos para crear a algunos de los rivales de Kenshin. Por otro lado, su propio fracaso en el kendo le sirvió para crear al impetuoso Yahiko, un aprendiz de espadachín con más voluntad que destreza.

NOBUHIRO WATSUKI

ACCIÓN EN BLANCO Y NEGRO

Kenshin Himura, el héroe de *Ruroni Kenshin*, se ha convertido en uno de los más famosos samuráis del manga. Pero... ¿quién está detrás de su espada legendaria?

Nobuhiro Watsuki tenía muy claro, ya desde que iba al colegio, que quería dedicarse a dibujar manga, y puso en ello todo su empeño. Ha llovido mucho desde aquellos primeros esbozos escolares, y Watsuki no ha hecho más que depurar su estilo hasta convertirse, gracias a su obra magna, *Ruroni Kenshin*, en uno de los más reconocidos mangakas. Pese a su juventud –nació en 1970–, Watsuki está considerado como uno de los mejores dibujantes históricos de Japón. ¿Cuál es el secreto de su éxito? Además de un dibujo claro, dinámico y preciosista, con tintes casi cinematográficos, Watsuki ha sabido imprimir a sus guiones el equilibrio exacto entre acción, perfecta ambientación histórica y sólidos personajes capaces de soportar el peso de una historia siempre fascinante.



• Kenshin Himura es un personaje complejo, un hombre bueno que esconde un oscuro pasado. Crear un protagonista con tantos matices y secretos ha sido el mayor acierto de su dibujante, y la clave del éxito mundial de la serie.



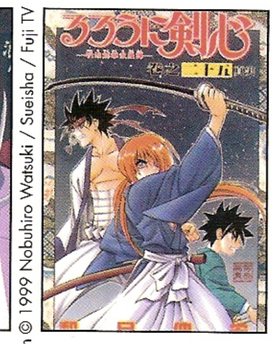
Autocaricatura de Nobuhiro Watsuki para Shueisha.

1 ALGO MÁS QUE UN SAMURAY

Cuando aún iba al instituto, Nobuhiro Watsuki ganó el premio Pop Step de la editorial Sueisha con su obra *Podmark*, y poco después empezó a trabajar de ayudante de uno de los grandes, Takeshi Obata, autor del que siempre había sido un gran fan. En 1993 inició su andadura en solitario publicando *Hokuriku Ghost Tale*. En 1994, Watsuki presentó en su revista habitual, la *Shonen Jump*, una historia de 31 páginas titulada *Meiji Ken Kakuru Mantan*, que está considerada como el preludio de lo que más tarde sería *Rurouni Kenshin*, su mayor y mejor obra hasta el momento. En 1997 publicó *Meteo-Strike*, y actualmente ha acabado *Gun Blaze West* y tiene en preparación una nueva obra histórica con la alquimia como trasfondo y que, se dice, aparecerá en la Shonen Jump a finales de este año. Hasta entonces, podemos deleitarnos con su libro recopilatorio de ilustraciones.



• Los diseños para la serie y la película de Kenshin están en este libro.



• Ruroni Kenshin se ha recopilado en 28 tomos llenos de acción.